Cronologia de Kull
por Osvaldo Magalhães

Rei Kull - o Soberano de Valúsia

O Tigre de Atlântida

A Cronologia da violenta carreira do Rei Kull, de Valúsia, retirada das Crônicas Thurianas.

Por Jim Neal

I - EXÍLIO

Quando Kull, o exilado de Atlântida, se tornou rei de Valúsia, ele ganhou uma cicatriz na face direita - uma marca que o acompanharia pelo resto de sua turbulenta carreira. Contudo, somente alguns amigos muito próximos - Brule, o lanceiro, um bárbaro picto; Ka-nu, embaixador das ilhas pictas; talvez Tu, o conselheiro real valusiano - sabem da cicatriz que Kull, traz em seu coração. Essa mágoa foi aí colocada uma década antes dele se sentar pela primeira vez no trono de Topázio de Valúsia. Kull era então apenas um adolescente, mas já guerreiro da tribo do mar de Atlântida, e deliberadamente matou uma jovem, chamada Sareeta.

Foi um ato de misericórdia para salvar a mulher da tortura, mas Kull nunca esqueceu essa experiência essa experiência. A memória dessa morte voltou repetidas vezes assombrando-o pelo resto de sua vida. As origens de Kull são um mistério para a tribo do mar, cujos caçadores o encontraram ainda menino, brincando alegremente com uma família de tigres que aparentemente o havia adotado quando bebê. Naturalmente o tigre passou a ser o seu totem - seu "espírito protetor" - quando ele se tornou um adolescente na tribo de humanos.

Anos depois, quando o espírito do tigre invadia o corpo de Kull, nos momentos de crise, os outros juravam poder ver, por entre as sombras, o contorno de um enorme gato listrado envolvendo o corpo do atlante. Kull deixou a tribo do mar em um pulo - alto e longo - à frente de lanças e flechas, depois de ter arremessado a adaga que deu uma morte rápida e Sareeta, prestes a ser queimada viva. O crime de Sareeta? Ela ousou se apaixonar por um forasteiro. Com nada além das suas sandálias e sua tanga, Kull atirou-se ao mar e um navio que passava o içou das águas. No entanto, o navio era ocupado por piratas lemurianos, e o jovem ficou acorrentado a um dos remos, escravo do galeão por dois anos, até que conseguiu escapar e nadou para uma praia ao norte de Valúsia, no continente thuriano.

II - ASCENSÃO PARA O TRONO

Seguiram-se anos cruéis e sangrentos. Kull juntou-se aos foras-da-lei nas colinas selvagens e aprendeu a arte da espada, a montar a cavalo e as técnicas de luta com o machado de batalha. Provavelmente, durante esse tempo ele serviu em um exército de mercenários recrutado pelo Rei Asfodel IV, da Lemúria, para defender aquela nação contra uma ameaça mágica, e foi a lâmina de Kull que desferiu o golpe mortal no mago Rotath, o Conquistador. Voltando para Valúsia, o atlante reuniu-se com os companheiros foras-da-lei até que foi capturado pelas autoridades e enviado para a arena de gladiadores na Cidade das Maravilhas, capital de Valúsia.

Depois de uma impressionante seqüência de vitórias, Kull foi libertado para fazer parte do exército valusiano, chegando a comandar a temida Legião Negra, regimento particular do rei. O jovem comandante então tornou-se inadvertidamente o bode expiatório num plano para derrubar o monarca despótico de Valúsia, o Rei Borna - um plano arquitetado pelo Barão Kaanub, que queria o Trono de Topázio para si; por Ducalon, o conde anão de Komahar; por Enaros, o soldado que sonhava em comandar a Legião Negra; e por Ridondo, um jovem e louco menestrel que simplesmente detestava quem detivesse o poder. Mas o plano não funcionou. Kull acabou com Borna, que colocou a cicatriz na face do atlante durante a sua batalha desesperada na sala do trono. E foi ele, e não Kaanub, que passou usar a coroa valusiana.

Todos esses eventos - a sua ascensão ao poder, de selvagem a rei - foram lembrados por Kull no dia da sua parada triunfante. Sua cicatriz mal tinha sarado quando ele encontrou Brule pela primeira vez. Com Brule, Kull descobriu a ameaça dos homens-serpentes, uma antiga raça com a habilidade de assumir a forma humana. Vencido o perigo imediato, Kull, Brule e um bando de soldados valusianos penetraram no quartel-general dos homens-serpentes, um templo imerso na selva ao sul, e tentaram extinguir as criaturas. Lá, no entanto, o rei conheceu Thulsa Doom, um misterioso mago de Grondar, cidade a leste de Valúsia. O feiticeiro foi convidado a acompanhar o cortejo real de volta para a Cidade das Maravilhas. Na capital de Valúsia, Thulsa Doom tentou apoderar-se do reinado, mas o seu feitiço virou contra o feiticeiro, e ele naufragou para dentro da terra - ou para algum outro lugar desconhecido.

III - O AVENTUREIRO

A feitiçaria voltou o reinado de Kull, quando Kaanub, Ducalon, Enaros e Ridondo usaram a ajuda do mago Melikory, que criava e dava vida a criatura d e cera. Um sol forte e, mais tarde, óleo e fogo desfizeram literalmente a ameaça. Numa missão de ajuda à ilha de Damascar, ao sul do continente thuriano, Kull e a sua Legião Negra aventuravam-se no mar e responderam à traição com misericórdia. De volta ao lar, Kull fez um novo amigo, o aventureiro Zarkus, de Zarfhaana, o visinho do leste de Valúsia.

O lutador de machado salvou a vida de Kull várias vezes, mas desistiu da sua desnecessariamente, em Quatar - uma metrópole antiga e quase esquecida bem além da Cidade das Maravilhas. Foi por essa época que Kull e seu exército viajaram para a orla de Valúsia para livrar a terra do culto ameaçador da sombra Negra, mas achou Thuron, o seu sacerdote-chefe, já morto. Descansando na cidade do prazer de Valúsia, Kamula, Kull e Brule descobriram a acabaram com um outro culto do mal. De volta à Cidade das Maravilhas, o que começou com um simples logro vingativo armado para Kull acabou

custando a vida do rei. Convencido de que uma gata chamada Saremes podia falar, ele fez uma visita perigosa ao fundo do lago proibido. Mais tarde sobreviveu ao seu segundo encontro com Thulsa Doom. Então entediado com os afazeres do estado, Kull passou a ignorar os bons conselhos de Tu e quase causou um destino terrível para o mundo inteiro. Posteriormente, o monarca bárbaro de Atlântida armou uma expedição marítima e, encontrando piratas lemuriano, impôs-lhes fragorosa derrota.

Mas devido a uma tempestade teve de levar seu navio a uma ilha para reparos, e lá conheceu o temível Culto do Leopardo, o trágico Demontur, um ditador em um lobisomem. Em casa novamente, o rei - com a ajuda de uma nobre, Nalissa, e seu amante, o jovem Dalgar de Farsun - sobreveio a mais um ataque contra a sua vida. O conselheiro do rei, Tu, contudo, perdeu um parente favorito, mas não o orgulho por sua família - graças a uma mentira real. Não muito depois desse incidente, Kull passou por uma estranha experiência metafísica durante mais uma tentativa de assassinato. Quando Valúsia foi invadida pelo nordeste, Kull encontrou e derrotou a Rainha Branca Velia, Zarfhaana, apesar da traição que ocorreu em seu próprio exército.

IV - KULL DESTRONADO

Kaanub, Ducalon, Enaros e o jovem Ridondo ajudaram um feiticeiro chamado Ardyon a fazer uma nova tentativa para roubar o Trono de Topázio do monarca bárbaro de Valúsia. Ducalon e Enaros foram mortos e Kull foi capturado através da magia do feiticeiro, que revelou - somente para Kull - ser Thulsa Doom disfarçado. Momentos antes de ser decapitado, Kull escapou e fugiu para um vilarejo ocupado por Kargon, um chefe fora-da-lei, expulso com a ajuda de Brule.

Depois de alguns dias, Ridondo, cujos olhos poéticos viram o que nenhum outro Valusiano conseguiu ver - que a verdadeira identidade do novo Rei Ardyon era Thulsa Doom -, reuniu-se a Kull e Brule. Eles tentaram um ataque contra o feiticeiro, mas quase morreram e tiveram de fugir. Procurando ajuda entre os antigos companheiros foras-da-lei, tudo o que o monarca deposto, Brule e Ridondo encontraram foi um réptil voador e um estranho culto. Kull acabou com o monstro antes de procurar ajuda em outro lugar. Lançando-se ao mar para pedir ajuda aos pictos, os três foram capturados por servos pictos de thulsa Doom. Ridondo, relutante em lutar, foi quem tramou a morte do Teyanoga, xá dos pictos, e libertou Kull e Brule. Quando Kull e o menestrel partiram, Brule tentou para tentar salvar seu povo.

V - RETORNO PARA ATLÂNTIDA

Em uma outra ilha, Kull, com a ajuda de uma feiticeira, teve uma visão do futuro, e viajou para a Atlântida onde sofreu outra experiência metafísica. Um outro choque esperava por ele: onde uma década atrás ele deixara uma pequena vila havia uma enorme cidade. Nessa cidade, criada pela feitiçaria de Sarna, o mago, Kull descobriu que o Rei era um antigo companheiro de infância, Om-Ra, e que seu antigo mentor, Khornah, era o general do exército Atlante. Kull tornou-se assessor militar de Khornah após salvar a vida de Om-Ra. Embora as relações entre o rei e o ex-rei tenham sido boas, não se podia afirmar o mesmo quanto a Kull e Khornah.

Durante uma visita ao Vale do Tigre, onde ele fora achado por sua tribo quando criança, Kull invocou uma divindade primitiva e foi atendido pela Mulher da Lua. Ela lhe concedeu mais uma previsão do seu futuro, incluindo a visão da sua morte pela espada de Thulsa Doom. Mais tarde, de volta à cidade de Om-Ra, o antigo rei de Valúsia ficou sabendo de uma estranha afinidade entre o mago Sarna e a feiticeira Kareesha, mas não deu muita atenção ao fato.

Em vez disso, envolveu-se em uma batalha naval com guerreiros-esqueletos e monstro verde cheio de tentáculos. Quase imediatamente, depois dessa batalha, a cidade foi atacada por estranhos monstros vindo de uma selva chamada Grande Pântano Misterioso. Liberando uma expedição para lá, Kull e Ridondo encontraram Khornah, agora de posse de um poder mágico que comandava os monstros para o ataque. Khornah e um monstro de cristal chamado Shemenon foram derrotados através da magia de Sarna, e coube a Kareesha - na verdade um outro aspecto de Sarna - revelar a entrada pelo inferno. Acompanhando relutantemente por Ridondo, Kull começou a descer rumo as profundezas da terra para salvar o mundo.

No fundo do abismo, o rei teve o seu confronto final com Shemenon, que se transformou abruptamente no seu novo mestre, Sarna. Aparentemente os dois sucumbiram num lago de fogo. Ainda assim, quando Kull e seus companheiros finalmente retornaram à superfície, descobriram indícios de que Kareesha - que dividia um corpo com Sarna - teria sobrevivido. A morte de Sarna aparentemente teve o seu efeito sobre a cidade de Atlântida, pois quando Kull, e Ridondo voltaram para lá, descobriram que ela estava habitada somente por um monstro pútrido e disforme que Kull tentou destruir.

VI - A BUSCA DE UMA COROA

Aparentemente Kull e Ridondo lançaram-se ao mar novamente, a caminho de Valúsia, numa viagem ainda não registrada. Deve ter sido uma viagem cheia de acontecimento e pode-se supor que uma tempestade - ou talvez a magia de Thulsa Doom - tirou a embarcação do seu curso. Quando eles reapareceram no continente thuriano não tinha a mínima idéia de onde estavam. Só depois descobriram estar em Grondar, um país na orla nordeste do continente, e que era a terra nativa de Thulsa Doom. Assim que chegaram a terra, kull pôde recordar a cicatriz em seu coração, ao ver uma jovem prestes a ser sacrificada no tronco.

Desta vez, no entanto, Kull conseguiu libertar a mulher de três figuras encapuçadas, fez uma amiga e descobriu tratar-se de uma guerreira que não recordava mais o próprio nome. Ele a chamou de Laralei, por causa de velhas lendas valusianas, e começaram um romance - apesar do fato de Laralei tentar persuadi-lo a abandonar a sua espada, como ela fizera. Seus momentos de prazer foram interrompidos quando Ridondo foi levado por um enorme condor-demônio comandado pelas três figuras encapuçadas. Ridondo foi transportado para uma cidade fechada por muros.

Durante sua procura, Kull e Laralei pararam para perguntar a direção a um ajudante de feiticeiro, que envenenou a mulher de cabelos negros e enviou o atlante para morrer nas mãos de um enorme demônio das sombras. Usando a cabeça e os pés, Kull escapou e acabou com o demônio, voltando bem a tempo de salvar Laralei. Eles encontraram a cidade, e descobriram Ridondo preso a um altar e ameaçado por uma enorme serpente.

Depois de resgatar o menestrel, o ex-rei e sua companheira foram bem recebidos pelos cidadãos de Toranna, e descobriram que estavam em Grondar. Também ficaram sabendo da historia da cidade, cujo rei foi morto por um monstro de outra dimensão que pegou a coroa de Toranna e a levou consigo para o seu mundo. As três pessoas mais poderosas em Toranna, os magos Korr-Lo-Zann, Gar-Nak e a feiticeira Norra, ofereceram o trono da cidade a Kull - se ele conseguisse recuperar a coroa.

Acompanhado por Ridondo, Kull atravessou o portão aberto pelos três magos e penetrou na dimensão do monstro. Sem que os dois soubessem, Laralei também entrou e foi capturada pelo gigante que ainda usava a coroa de Toranna no seu chifre central. A criatura, Gasshga, pretendia conservar a mulher como um brinquedo. Quando o monstro dormiu, Kull entrou, mas Laralei, que fizera um juramento contra a violência, acordou Gasshga para salvá-lo da espada de Kull.

Durante a batalha que se seguiu, Kull pegou a coroa roubada e, com um truque, fez com que o monstro caísse no lago de lava que circundava o seu castelo. Kull, Ridondo e Laralei voltaram a Toranna através do portão mágico, onde uma procissão de triunfo esperava o novo rei da cidade. Laralei, triste com a morte do monstro, viu Norra tentando seduzir Kull. Tomando uma decisão precipitadamente, ela resolveu sair da cidade, desaparecendo.

VII - REI NOVAMENTE!

Antes de Kull aceitar oficialmente a coroa, ele ficou sabendo da maldição que a acompanhava e teve de enfrentar mais uma vez a face de caveira de Thulsa Doom, que transformou Norra em uma velha bruxa - sua verdadeira forma - e a deixou morrer de velhice diante dos olhos estarrecidos de Kull. Thulsa Doom transportou-se levando Kull para a Terra Sombria, onde eles travaram o seu combate final - com a vantagem da mágica do lado do feiticeiro com cara de esqueleto. Lutando com todas as forças, Kull de repente viu-se exausto, sentado no trono de Toranna, com Korr-Lo-Zann prestes a colocar a coroa amaldiçoada sobre sua cabeça.

Chamando o seu totem-tigre para conseguir forças, Kull pegou a coroa e a colocou sobre o crânio de Thulsa Doom, jogando o mago para os braços do trono. Thulsa Doom foi então condenado a permanecer para sempre no trono de Toranna. Durante a fuga, Kull e Ridondo vêem a cidade desmoronar - e Ridondo mostra a coroa de Valúsia que ele roubou de Thulsa Doom. Na cidade das Maravilhas, Kull assume novamente o Trono de Topázio, para a alegria dos cidadãos de Valúsia. O segundo reinado de Kull foi possivelmente mais quieto do que o primeiro - mas certamente não foi pacifico. Brule voltou para a corte valusiana depois de cumprir sua missão nas ilhas pictas.

Durante um tempo as coisas ficaram tão enfadonhas que o monarca começou a visitar a Casa dos Mil Espelhos, no Lago das Visões. As tarefas do Estado começaram a ser negligenciadas. O povo passou a reclamar. E o Rei Kull vivia olhando para os espelhos do velho mago Tuzun Thune. Por fim, o monarca estava prestes a se fundir com um reflexo... quando Brule estilhaçou o espelho com sua espada ainda suja com o sangue do feiticeiro. Era tudo um plano do Barão Kaanub. Kull livrou-se da maldição dos espelhos e reassumiu as tarefas do governo.

VIII - KULL ENCONTRA CONAN

Logo depois desse incidente a magia negra atacou outra vez. Kull, Brule, a Legião Negra e o palácio real de Valúsia foram levados no tempo para oito mil anos no futuro. Os valusianos estavam perdidos e confusos em um país chamado Argos, numa parte do mundo com o nome de Hibória. Súbito, três estranhos chegaram ao local: um gigante de olhos azuis, que se chamava Conan, da Ciméria, uma guerreira de cabelos vermelhos, chamada Sonja, e um espadachim conhecido como Bêlit. Gronar, o velho xá picto, acusou-os de serem os responsáveis por aquela feitiçaria. Kull cruzou espada com o cimério e quase perdeu a vida.

De repente, o cimério recuou, mostrou a jóia de fogo que havia sumido da coroa de Kull, e Gronar se transformou abruptamente em algo que Conan chamou de estígio. O estígio sofreu então uma nova transformação ganhando asas de morcego, mas uma flecha atirada pelo cimério terminou com a vida da criatura - e Kull, seu palácio e tudo mais voltaram para seu próprio tempo, em Valúsia. Os três estranhos, Conan, Sonja e Bêlit, desapareceram; o Gronar real apareceu logo depois querendo saber onde tinha ido parar o castelo.

IX - A ÚLTIMA CAVALGADA DE KULL

Nem mesmo Brule soube por que, algum tempo depois, o Rei Kull resolveu cavalgar sozinho, sem nenhuma companhia para um lugar não especificado no litoral. Não dizendo a ninguém aonde ia, Kull partiu da Cidade das Maravilhas e penetrou numa densa floresta de carvalhos logo após escurecer. Nisso, um dos carvalhos pareceu tê-lo atacado. Durante o combate, Kull sentiu estar recebendo uma comunicação telepática do seu oponente troncudo, a história de um antigo império de plantas que sucumbiu antes da evolução do homem, mas que voltaria a dominar muito depois do homem ter sido esquecido.

Abruptamente, Kull viu-se dando socos contra o tronco de uma árvore que estava simplesmente sendo agitada pela brisa. Teria sido um sonho? Ou mais uma experiência metafísica? Se Kull decidiu alguma vez sobre isso, o fato ainda permanece desconhecido. Pouco depois, o rei partiu sozinho para o mar. Mas o que o teria atraído para lá sem escolta? Ele poderia ter levado os Matadores Vermelhos, a sua força de guarda-costas pessoal, ou a Legião Negra inteira se quisesse. Por que Brule ou Ridondo não o acompanharam? Por que ele simplesmente não navegou rio abaixo da Cidade das Maravilhas direto para o mar?

Uma possibilidade é que Kull tenha ouvido dizer que Laralei foi vista lá, em algum lugar da costa valusiana. Kull nunca desistiu de achá-la. E, embora ainda não tenha sido registrado até o momento, há a possibilidade dele a ter encontrado. Se não lá, daquela vez, então em algum outro lugar e num outro momento. Certamente, as crônicas do turbulento reinado de Kull ainda estão longe do seu fim.